

# TEMA PROYECTO DE GRADUACIÓN

---

1. Tomando como punto de partida la indagación disciplinar de la Entrega1 y las innovaciones del campo delimitadas en la Entrega2: **Describir el tema para el PG y cómo se relaciona con el campo disciplinar/profesional.**

Establecer en la descripción una **pregunta problema**.

**Rta:** El diseño de packaging ha tomado más protagonismo en los últimos años, esto se debe que por un lado nuestro criterio estético como sociedad está más entrenado, pero también vivimos en una era de conciencia sobre lo que consumimos y desechamos, es por eso que el empaque no es solo un envase; significa que lo que elegimos consumir debe ser fiel a nuestros valores, y esperamos que las marcas lo compartan. El proceso de compra se ha transformado pensando en la experiencia del usuario, indagamos más sobre los ingredientes que sus alimentos tienen, buscamos información en el envase y empíricamente comenzamos a entender que significan esas palabras extrañas que siempre han estado en la etiqueta, claro que dudamos de todo. Entonces parece que los productos han dejado de elegirnos para ser nosotros lo que los elegimos incluso antes de llegar al supermercado. ¿Entonces que pasará cuando la conciencia de consumo se extienda en el mundo con más fuerza? ¿Que pasará con el packaging que solo aporta ergonomía y estética agradable?. Como diseñadores buscamos soluciones y conectamos con disciplinas que en conjunto llegan a resultados, este es el caso de la tecnología de Realidad Aumentada que propone un modelo de trabajo muy próximo a la percepción natural de los sentidos, superponiendo imágenes y otros contenidos multimedia al mundo real, de manera que este ofrezca una segunda capa de información gráfica que puede resultar muy útil para todo tipo de aplicaciones, tanto de uso cotidiano como específicamente profesionales.

La rapidez con la que el mundo evoluciona casi que nos obliga a tener respuestas rápidas y claras, así que nuestro tiempo en el supermercado no puede extenderse por buscar información de un ingrediente, que por supuesto los trabajadores del lugar tampoco conocen, entonces si facilitáramos la experiencia con Realidad Aumentada en donde el contenido multimedia contextualizará más sobre el producto, de donde viene, como es el proceso de producción, que componentes lleva o incluso invitarte a participar de un concurso, tendrías una experiencia en menos de 3 minutos y aportaría al consumo responsable, también sería una herramienta de marketing para que las marcas se reactivaran en el mercado y se dieran a conocer por los usuarios, dándole una dirección al diseño de packaging.

# TEMA PROYECTO DE GRADUACIÓN

---

## **Preguntas:**

- ¿Cómo el diseño de packaging y la realidad aumentada en conjunto pueden ser una herramienta para crear estrategias marketing y consumo responsable?
- ¿Cómo el diseño de packaging y la realidad aumentada en conjunto pueden ser una herramienta para crear estrategias marketing y consumo responsable sobre los productos que encontramos en el supermercado?
- ¿Cómo el diseño de packaging puede ser una herramienta de consumo responsable?

2. Explicar persuasivamente cuál es el **factor innovador en el recorte**.

**Rta:** La implementación de una tecnología que poco se ha usado en el diseño de packaging, y que permite la integración de contenidos gráficos sobre una vista del mundo real. (Información Virtual).